

高校美術 3 (116-日文・美Ⅲ-302) (3学期制)

学期	月	時	題材	指導内容	教科書のページ
1 学期	4	2	オリエンテーション	美術Ⅲの学習について 授業内容、必要な用具、材料などの説明。	全ページ
		8	鉛筆による表現(拡大して緻密に描く。) 顔や手など人物の部分 靴や鞆または道具類 植物や動物などから自分の 描きたいものを探す。	モチーフをよく観察し、拡大して描く。自分で撮影した写真などを利用してよい。 鉛筆の種類を使い分けるなどしてその特性を生かした使い方を工夫する。	6・7,12
	6	16	以下の3課題のうち一つを選択して制作する。 A. 絵画『心の風景』(F30号) B. デザイン『使ってみたくなる道具』(プレゼンテーション用のボードを作成する。) C. 映像メディア表現『私の時間』(組み写真10枚以上)	A. 絵画『心の風景』 心に浮かぶ心象風景を表現方法を工夫して自由に描く。(F30号以上)	4~9,14・15, 30~33
				B. デザイン『使ってみたくなる道具』 文房具や食器、照明器具などの器物をデザインする。使いやすく美しい形を探求する。(説明を付したスケッチやイラストで表現する。)	16・17
				C. 映像メディア表現『私の時間』 日常生活の何気ない情景を写真で切り取り、自分の過ごしている時間を表現する。(組写真10枚以上)	26~31,
	7	2	1学期のまとめ	1学期に制作した作品の合評会。授業を振り返り、まとめと反省を行う。	全ページ
	8	夏期休暇			
2 学期	9	4	広がる美術の世界(鑑賞)	教科書及びスライド等を使用して、今日の美術やデザインのさまざまな作品を鑑賞する。観賞後ワークシートを提出する。	全ページ
		22	大作に挑む(卒業制作) 以下から1課題を選択する。 A. 絵画(油絵またはアクリル画F50号以上) B. デザイン(パネルB全版) C. 映像メディア表現(他の課題に相当する仕事量のもの) D. 鑑賞(美術史に関するレポート(写真や説明図を加え、原稿用紙30枚以上))	絵画・彫刻、デザイン、映像メディア表現、鑑賞、のそれぞれの分野で生徒が自ら表現したいものを選び、計画を立て制作に取り組む。 作品のテーマは自由。 最初に発想から完成に至る計画表を作成させ、必要に応じて中間講評を行う。	全ページ
	11				
	12				
3 学期	1	8	卒業制作展の開催 ポスター、案内状、目録等の制作、会場作り、展示作業	玄関ロビーや階段踊り場など校内の適切な場所で、授業で制作した作品の展示会を行う。 案内状やポスターを協同で制作する。	12~15,22・23, 42・43
		2	卒業制作展の開催	展示作業を通して、飾り付けの方法などを学ぶ。	42,43
	2	4	美術と職業(鑑賞)	美術に関係する職業について、教科書を通して理解を深める。取り上げられている専門家の他の作品などをスライドなどで鑑賞する。	全ページ
		3	2	授業のまとめ	3年間の美術の授業を振り返り、学んだこと、学び足りなかったことなどを話し合う。

※本指導計画は生徒が主体的に題材を選択できるようにした計画例である。

高校美術 3 (116-日文・美Ⅲ-302) (2期制)

期	月	時	題材	指導内容	教科書のページ			
前 期	4	2	オリエンテーション	年間の授業計画、注意事項、準備するもの。	全ページ			
		12	【グラフィックデザイン】 「私の好きな言葉」や「自分の信条」をテーマにしてポスターを制作する。(B2パネル使用)	自分の好きな言葉の一つを選び、その言葉をアピールするポスターを制作する。 必要に応じてイラストレーションや写真を使い独創的な表現を心掛けるようにする。	4~9,12~15,26・27, 30~33,38~43			
	6	10	7	【環境デザイン】 「学校をより快適にするためのデザイン」	校舎、教室、机や椅子、制服、通学路や校内の表示など現在の学校を見つめ直し、どうしたらより快適な空間にすることができるか考え、自分のアイデアを提案する。実現性は問わないので、斬新で独創的なアイデアが望まれる。	16~25,36・37,42・43		
				8 夏期休暇				
				4	前期課題のつづき		同上	
	9	2	前期の授業のまとめ(制作した作品の発表会)		前期授業で制作した作品を鑑賞し、制作の意図などについて発表する。	全ページ		
			10	11	26	12	【新製品開発のためのグループ授業】 「あったらいいな」「こんなもの欲しい」をテーマにして生活に役立つ新しい製品を開発する。(3~4名ずつの班を編成して協同でアイデアを出し合い、分担して以下の作業を行う。) 新製品のデザインを模型や図で美的に表現する。 企業名や製品名を考えロゴやパッケージをデザインする。 新聞や雑誌広告を考える。 テレビCMを考え絵コンテで表現する。 ディスプレイや店舗のデザインをスケッチで表現する。	普段の生活の中で、こういうものがあったら便利だ、という製品を考え、アイデアを模型や図で表現し、必要な説明を加え、わかりやすくプレゼンテーションできるようにする。 対象となる製品は文具や日用品、家具や乗り物など自由に選ぶ。 架空の企業を立ち上げ、製品のネーミングを考え、ロゴやパッケージのデザインを行う。 宣伝計画を練り、新聞や雑誌広告、テレビCM(絵コンテで表示)、店舗のディスプレイなどを考える。 長期間の課題なので、途中で随時中間講評を行う。
1	6	発表とまとめ(製品開発授業の発表会)					製品の特徴をアピールするプレゼンテーションをグループごとに行う。	同上
2	6	【今日の美術とデザイン】(鑑賞)					今日の新しい美術やデザインの作品をスライドによって鑑賞する。	全ページ
後 期	3	2	反省とまとめ		1年間の学習のまとめを行う。	全ページ		

※本指導計画は学習指導要領「美術Ⅲ」「4 内容の取り扱い」「(1)内容のAの(1),(2),(3)又はBのうち一つ以上を選択して扱うことができる。」に基づき、「デザイン」を中心にして計画した例である。

※この見開きに表記した題材名は、関連する教科書のページ内容から想定したもので、教科書の目次にある題材名とは異なっている。